

PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA BANDUNG

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* dalam bermain *game online* berkontribusi pada perilaku *phubbing*, yaitu kebiasaan mengabaikan orang lain saat berbicara karena terlalu fokus pada *smartphone*. Salah satu dampak negatif dari *phubbing*, yaitu kehilangan interaksi terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* dalam bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja dalam kemampuan mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana untuk menilai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial. Kuesioner dalam bentuk *google form* disebarkan kepada 242 responden, hasil analisis menunjukkan bahwa *phubbing* berkontribusi sebesar 43,6% terhadap interaksi sosial, dengan koefisien regresi sebesar -0,573 dan nilai signifikansi 0,000. Kontribusi yang besar serta pengaruh negatif tersebut disebabkan karena perilaku *phubbing* dalam bermain *game online* dapat mengurangi interaksi sosial tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan perilaku *phubbing* tinggi cenderung memiliki interaksi sosial rendah, sedangkan individu dengan perilaku *phubbing* rendah kemungkinan besar memiliki interaksi sosial tinggi.

Kata Kunci: *Phubbing* saat bermain *game online*, interaksi sosial remaja

**THE INFLUENCE OF PHUBBING BEHAVIOR ON SOCIAL
INTERACTIONS IN ADOLESCENT ONLINE GAME PLAYERS AT
BANDUNG CITY**

ABSTRACT

The use of smartphones in playing online games contributes to phubbing behavior, which is the habit of ignoring others when talking because it is too focused on the smartphone. One of the negative impacts of phubbing is losing interaction with the environment. This study aims to determine the effect of smartphone use in playing online games on adolescents' social interaction in their ability to interact directly with the surrounding environment. This study uses a quantitative approach with simple linear regression analysis techniques to assess the effect of phubbing behavior on social interaction. The questionnaire in the form of google form was distributed to 242 respondents, the results of the analysis showed that phubbing contributed 43.6% to social interaction, with a regression coefficient of -0.573 and a significance value of 0.000. The large contribution and negative effect is because phubbing behavior in playing online games can reduce face-to-face social interactions. This shows that individuals with high phubbing behavior tend to have low social interaction, while individuals with low phubbing behavior are likely to have high social interaction.

Keywords: *Phubbing while playing online games, adolescent social interaction*